ZAP! RAINE

Numero 4
Aprile 2002

Edizione Deluxe 2023

RETROGAMES

DARIUS II

DR TOPPEL'S ADVENTURE
LIQUID KIDS
WWF WRESTLEFEST

TORNA LA SILVER HAWK

DUE GIOCHINI FUMETTOSI DI TAITO
E IL WRESTLING DI TECHNOS

EDITORIALE #4

E siamo così giunti ad aprile. Nessun aggiornamento in questo mese per il nostro amato RAINE, ma sicuramente qualcosa bolle in pentola...

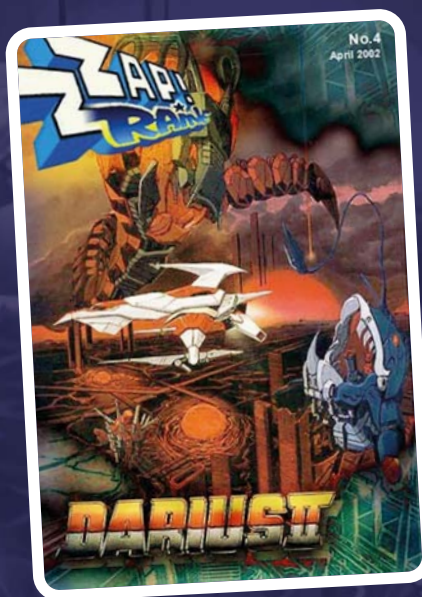
Abbiamo invece una bella novità su Zzap!Raine. Si unisce al nostro team Paolo "IlTimido" Nicoletti che penso molti di voi conosceranno per i suoi capolavori legati al mondo retrogame ed emulazione: le avventure in stile "Monkey Island", Emutrivia (il quiz sui vecchi videogame) ed il popolarissimo frontend MAME Manager Deluxe per usare al meglio il MAME. A partire dal prossimo mese Paolo avrà un suo spazio all'interno della rivista. Al momento posso solo rivelarvi il nome della rubrica: "Blast from the Past". Rimanete sintonizzati e vedrete!

È un ottimo periodo per i fan di Zzap!64: dopo l'uscita del numero celebrativo inglese, la storica redazione italiana si è riunita per fare la stessa cosa. E come ai vecchi tempi, Gordon Houghton è alla guida del progetto inglese mentre Paolo Besser si occupa della versione nostrana.

E per concludere, vediamo i giochi recensiti questo mese. Darius II, gioco di copertina, è il secondo capitolo della serie sparatutto spaziale multi-schermo. Abbiamo poi un curioso sparatutto verticale poco noto qui da noi, dal titolo Dr Toppel's Adventure. Più famoso invece è Liquid Kids, un platform che attinge a piene mani da The New Zealand Story. E concludiamo con quello che forse è il gioco più noto tra quelli supportati dal RAINE e che non ha bisogno di presentazioni: WWF Wrestlefest.

Godetevi la lettura e... Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

Per il numero 4 di aprile 2002, la nostra copertinista Liliana Vitalini realizza una cover partendo dal flyer originale del gioco di copertina a cui applica filtri colorati sui bordi per aumentarne il dinamismo.

Anche stavolta abbiamo solo quest'immagine a bassa risoluzione da condividere con i lettori.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 4, Aprile 2002. Nuova edizione in formato PDF, Ottobre 2023. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2002 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (copertina 2023, grafica e layout rivista)
Redazione: Liliana "LV" Vitalini, Paolo "RoyJ" Facchini, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine è una rivista che tratta principalmente di videogame arcade (da sala) giocabili tramite l'emulatore RAINE.

Il nostro obiettivo è di analizzare due aspetti diversi dei videogame supportati dal RAINE. Da un lato recensiremo i giochi in quanto tali, fornendo la nostra opinione su quanto li reputiamo interessanti e divertenti. Oltre a questo, analizzeremo anche il RAINE come software-emulatore e la sua capacità di riprodurre i giochi in modo fedele: laddove vi fossero vistosi errori di emulazione (i "bug"), li riporteremo in un'apposita sezione.

Lo stile delle recensioni prende ispirazione dalla famosissima rivista britannica Zzap!64. Se non la conoscete, vi invitiamo a leggere l'editoriale del caporedattore Chris Anderson, pubblicato sul primo numero nel lontano maggio 1985.

Eccolo qui di lato...

Benvenuti al primo numero di Zzap!64, la rivista dedicata all'intrattenimento sull'home computer più bello del mondo.

Senza voler apparire troppo presuntuosi, pensiamo che la rivista che tenete fra le mani causerà non poco scompiglio nel mondo editoriale. Fino ad oggi, gli amanti del Commodore 64 in cerca di una buona lettura avevano solo due scelte: riviste generaliste che trattavano tante cose tra cui noiosi giochi per Spectrum, oppure seriose pubblicazioni curate dalla Commodore, piene di termini informatici complicati inventati da gente pallosa e saccente.

Il che suona strano perché, senza dubbio alcuno, il Commodore 64 è famoso per essere il computer ideale su cui caricare i tanti, superbi videogiochi e programmi d'intrattenimento disponibili in gran quantità.

L'obiettivo di Zzap!64 è esclusivamente di aiutarvi ad ottenere il meglio da questi videogiochi e programmi. Vi aiuterà sia a decidere quali sono meritevoli di essere acquistati e sia a sfruttare al massimo quelli che già possedete. Ci auguriamo che diventi un giornale che tutti i possessori del 64 possano capire, apprezzare ed amare.

Noi ci siamo divertiti tantissimo a mettere insieme questo primo numero. Speriamo che vi divertiate allo stesso modo a leggerlo.

Ci vediamo il prossimo mese.

Happy zapping!

Chris Anderson

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!64, anche su Zzap!Raine valutiamo i diversi aspetti dei giochi recensiti in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e due (*) sono specifiche di Zzap!Raine.

PRESENTAZIONE La presenza e completezza delle istruzioni mostrate a video, le opzioni di gioco, l'attrattività della modalità demo... in poche parole tutto quel che non è il gioco vero e proprio.

GRAFICA Varietà, dettaglio ed efficacia delle immagini, qualità delle animazioni e fluidità del movimento degli oggetti su schermo.

SONORO Varietà ed efficacia degli effetti sonori, nonché qualità tecnica ed estetica delle musiche di sottofondo.

ORIGINALITÀ (*) È un gioco innovativo, interessante ed originale?

APPETIBILITÀ Quanto il gioco ci attira e ci fa venire voglia di provarlo e di farci le prime partitine?

LONGEVITÀ È un gioco che ci tiene incollati allo schermo? Quanto siamo disposti a metterci altre monetine?

EMU QUALITY (*) L'accuratezza del RAINE, ovvero quanto il gioco emulato è fedele a quello del coin-op in sala giochi.

GLOBALE Tutti i voti confluiscono qui! In altre parole: quanto il gioco è piaciuto alla Redazione.

Anche i bollini di qualità sono ereditati da Zzap!64 e vengono assegnati ai titoli più meritevoli.

SIZZLER

Titoli da provare a meno che proprio non vi piaccia il genere, e che hanno ricevuto un punteggio Globale almeno del 90%. Equivale al "Gioco Caldo" su Zzap! italiano.

RAINE MEDAL AWARD

Solo i giochi "una spanna sopra gli altri" ricevono il massimo riconoscimento. La medaglia d'oro viene data solo ai titoli che ricevono un punteggio Globale del 95% o più.

DARIUS II

©1989 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- Darius II (Dual Screen) Taito, 1989 (Giappone)
- Sagaia (Dual Screen) Taito, 1989 (USA)

"Tanto tempo fa, Proco e Tiat lasciarono il pianeta Darius in rovina per cercare un mondo migliore. Trovarono casa nel pianeta Oruga. Dopo alcune migliaia di anni, un'onda radio arriva da un luogo sconosciuto della galassia.

A bordo della nuova versione della nave spaziale "Silver Hawk", i discendenti di Proco e Tiat partono subito da Oruga con la sensazione che la trasmissione sia un SOS mandato da esuli sperduti del pianeta Darius. Segnali sul radar! Individuato codice cc30. Distanza 12.000 DAL! Motori a reazione 3 e 4… accensione! Aumentare energia al motore primario del 20%. Ho sempre desiderato un po' di sashimi di tonno. Tre… due… uno…"

E così comincia **Darius II**. Il gioco riprende fedelmente le principali caratteristiche del primo gioco, ma ovviamente ci sono alcune novità che lo rendono più interessante.

Anche stavolta ci troviamo alla guida della Silver Hawk e potremo giocare in due simultaneamente. La navetta è armata di missili, laser e bombe. Possiamo potenziare le armi raccogliendo degli scudetti che vengono lasciati sul campo dai nemici sconfitti: gli scudi rossi aumentano la potenza dei missili, quelli gialli del laser e quelli verdi delle bombe. Ci sono poi gli scudi blu che migliorano le difese.

In breve: i missili potenziati diventano doppi raggi, i laser vanno su più direzioni e le bombe raddoppiano in numero e si dirigono con due angoli diversi. Le difese potenziate creano un campo di forza che protegge la Silver Hawk da un numero limitato di proiettili nemici. Esiste poi una sorta di bomba atomica che si trova in alcuni livelli, sul terreno. Colpendola, funzionerà come una classica "smart bomb" che distruggerà tutti i nemici presenti sullo schermo.

I nemici arrivano da tutti gli angoli dello schermo di gioco. Ci sono le classiche

La presentazione è originale e dà al gioco un tono serio. A inizio partita veniamo accolti da una voce che ci introduce alla battaglia... e poi dovremo sparare a tutto - sai che novità!

Il gioco è ben realizzato: belli grafica ed effetti sonori, talvolta un po' troppo rumorosi e confusi ma comunque migliori di quelli del primo **Darius**.

navette aliene in formazione, torrette fisse con laser terra-aria, carrarmati dotati di lanciamissili e alcune navette un po' più grandi che attaccano da sole. Come nel primo **Darius**, molti alieni hanno forma di creature marine. Ed alla fine di ogni livello di gioco affronteremo grosse navi da guerra anch'esse ispirate a pesci o simile. Due navi madre però sono davvero iconiche: una copia gigante della Silver Hawk e la Yamato già incontrata in altri due classici Taito: **Bubble Bobble 2** e **Space Invaders '95**.

La battaglia inizia sulla superficie del Sole poi si passa a Mercurio e così via fino a Giove. In ogni pianeta c'è un numero crescente di aree su cui svolgere la battaglia ma noi potremo sceglierne solo una, a seconda del percorso che seguiamo. Alla fine di ogni area completata, ci verrà data una scelta tra due altre aree contigue come se fosse una piramide. In tutto ci sono 7 pianeti e 28 aree, ciascuna riconoscibile da una lettera dell'alfabeto.

Il confronto col primo **Darius** è inevitabile. Diciamo che tra i due giochi ci sono solo poche differenze davvero sostanziali.

La grafica è migliorata così come il sonoro, con alcune musiche particolarmente suggestive. Gli effetti sono generalmente buoni ma alcuni suoni sono proprio brutti! Il parlato all'inizio del gioco è un bel tocco di classe.

La cosa migliore tuttavia è la giocabilità: si tratta di uno sparatutto estremamente coinvolgente anche se, ancora una volta, non è propriamente adatto ai principianti.

Se vi piace questo genere di giochi, non potete perdere **Darius II**.

Presentazione classica… vedremo mai qualcosa di davvero nuovo? Se non altro la grafica è migliore rispetto al primo **Darius**. I dettagli delle astronavi e degli sfondi sono una spanna più su. Sarebbe stato bello avere qualche animazione che mostrasse i danni inflitti alle navi nemiche (compresi i boss di fine livello). Li colpiamo ma non sembrano aver subito alcun danno salvo poi esplodere dopo tanti colpi. Mi viene sempre da chiedermi: "Ma l'ho colpito? Forse devo spararagli su un altro punto…". Poi i boss di fine livello sono quasi tutti gli stessi del primo **Darius**.

La colonna sonora è coinvolgente e merita un plauso ed un voto pieno. Purtroppo gli effetti sonori e le esplosioni non sono all'altezza. Un vero peccato.

Il gameplay è invariato: alieni che attaccano in schemi prefissati ed anche i proiettili tra cui fare lo slalom appaiono predefiniti. La sola cosa interessante è la possibilità di scegliere le "zone" di battaglia un po' come accade in **Puzzle Bobble 2**. Questo aumenta la longevità non di poco, ma comunque… sempre di sparatutto si tratta! Dunque solito consiglio: se siete fan degli shooter provatelo, altrimenti lasciate stare.

Lo scopo del gioco è vincere lo scontro finale e fare punti. Ma è anche interessante scoprire i vari percorsi e godersi i finali diversi a seconda dell'area in cui svolgiamo l'ultimo scontro! Ogni finale ha naturalmente immagini e "titoli di coda" differenti. Tanto per dirne uno: "*La guerra è finita. Proco Jr e Tiat Young sono tornati sul pianeta Oruga dopo aver svolto il proprio dovere. Ma una nuova guerra li attende. Le forze alleate nemiche si riuniscono per dare guerra agli abitanti di Darius ancora una volta.*" Sembra quasi presagire l'arrivo di un altro seguito in questa saga…

E poi… attenzione! Mentre **Darius II** è stato distribuito solo in Giappone, la versione USA, chiamata **Sagaia**, ha storia, livelli e finali completamente diversi ed ovviamente una "piramide" differente: la battaglia inizia sulla nostra Terra e passa per la Luna.

Insomma è quasi un gioco a sé stante da provare!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 69%
GRAFICA: 85%
SONORO: 65%
ORIGINALITÀ: 55%
APPETIBILITÀ: 67%
LONGEVITÀ: 70%
EMU QUALITY: 95%

GLOBALE: 74%

Liquid Kids

©1990 TAITO

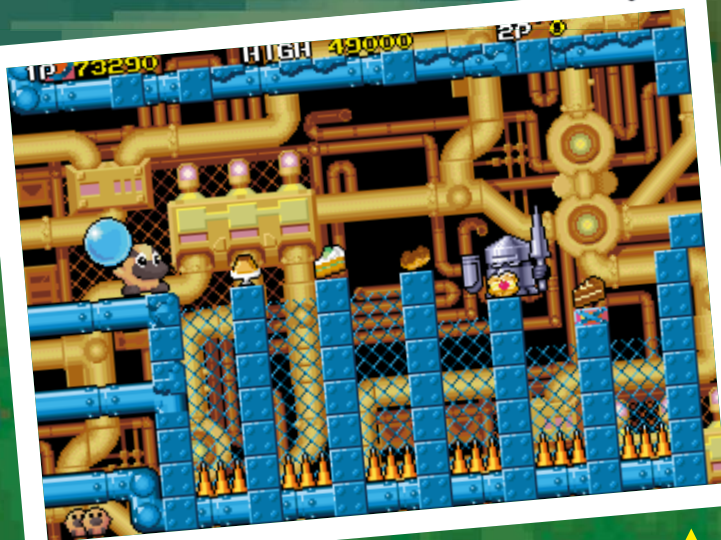
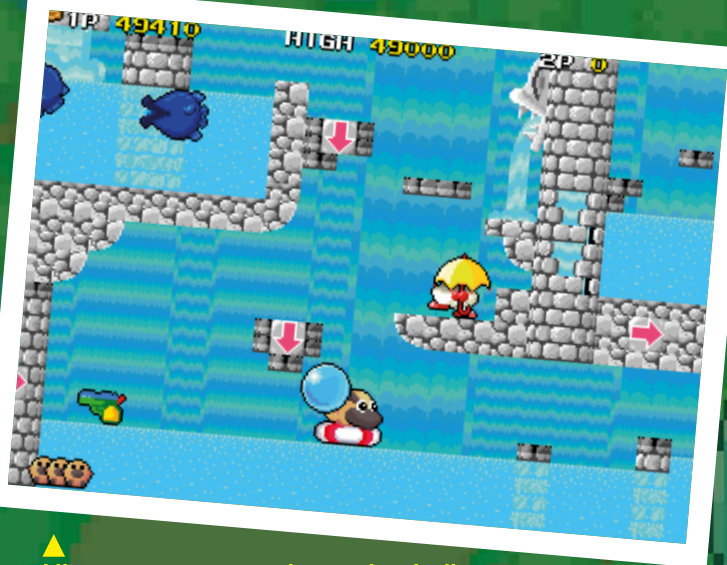
RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- Mizubaku Daibouken Taito, 1990 (Giappone)

Taito ci presenta un nuovo gioco che segue un po' l'impronta di **The New Zealand Story**. Si tratta di un classico "gioco di piattaforme" a uno o due giocatori alternati. In breve, la trama è questa: il cattivissimo Fire Devil ha rapito un gruppo di simpatici ornitorinchi. Tra questi, la dolce Tamasun, fidanzata di Hipopo, ed i suoi amici. Toccherà ad Hipopo liberarli tutti!

Lo Spirito del Lago ha dato a Hipopo il potere di creare grosse bombe d'acqua, che potrà usare per vari scopi tra cui allagare strade e congelare i nemici che gli si parano davanti. Ad accompagnarlo nel suo viaggio, un simpatico pellicano. Il tempo stringe e se si dilungano troppo lungo la strada, un messaggio "Hurry Up!" appare sullo schermo e poco dopo arrivano tre mostri che cercano di acchiappare Hipopo… e questo vi costerà una vita nel gioco!

Sette sono le aree da superare: Il Lago di Woody Lake, Il Tempio d'Acqua, la Fabbrica di Tubi, la Piramide, il Grande Albero, il Tempio del Cielo e il Palazzo di Fire Devil. Alla fine di ciascuna area, ovviamente

▲ Quelle punte e quel cavaliere non ispirano affatto fiducia...

▲ Hipopo a spasso nel suo ciambellone

Come purtroppo spesso accade, la presentazione è deludente: giusto una brevissima introduzione ed un demo non chiarissimo. Ma lo sappiamo, a quei tempi negli arcade non servivano grandi filmati per attirare i videogamer. Viceversa la grafica fumettosa, caratteristica vincente in molti titoli Taito, è proprio deliziosa sia nei personaggi che nei fondali.

La storia è sempre la stessa: un improbabile eroe che deve salvare gli amici rapiti… ma alla fine va anche bene così! È divertente congelare i nemici con enormi bombe d'acqua e poi sferrare il colpo finale. È proprio un peccato non avere l'opzione per giocare in due simultaneamente, che avrebbe aggiunto molto valore a questa produzione.

Ci sono un paio di aspetti negativi. Tanto per iniziare, le aree che compongono i livelli sono molto piccole e talvolta troppo semplici: si completano in un minuto o poco più. L'altra cosa è la musica: carina da principio ma dopo un po' diventa irritante. Io mi sento di consigliare il gioco un po' a tutti anche se questi aspetti negativi potrebbero rovinare un po' l'appetibilità. In ogni caso è una produzione sicuramente interessante.

La grafica allegra e fumettosa mi ricorda immediatamente le gesta di Tiki in **The New Zealand Story**. Anche la storia sembra un po' la stessa. Mi piacciono le bombe d'acqua, i fiumi e le cascate che si creano quando esplodono… mi sembra preso da **Bubble Bobble**!

Anche se la storia non è originale, l'aspetto colorato e gioioso, le musiche e tutta l'atmosfera rendono il gioco divertente e coinvolgente.

ci aspetta un grosso nemico. Tra questi, un coniglio spara-fiamme, una bottiglia gigante piena d'acido, mostri meccanici, sciamani e perfino un'enorme pigna! Noi combattiamo con l'acqua ed i nemici tipicamente rispondono con il fuoco.

Si fanno punti eliminando i nemici e raccogliendo cibo e oggetti, alcuni dei quali nascosti in punti precisi tra le piattaforme. Questi vengono rivelati solo camminandoci vicino o lanciandovi sopra uno o più nemici congelati di fila.

Eliminando fino a tre nemici insieme si ottiene una caramella che vale poco. Eliminandone quattro abbiamo una caramella da 1.000 punti e con cinque o più si ottengono vari tipi di bonus come dolci, frutta e torte. Curioso è il porcellino

▲ Hipopo l'ornitorinco va all'avventura

◀ Il coloratissimo flyer giapponese

che vale 1.000 punti e di solito appare in gruppi di cinque o più.

Ma ci sono anche oggetti che potenziano le nostre bombe d'acqua. La pistola ci dà lo sparo rapido cioè fino a quattro bombe d'acqua insieme ma di misura decrescente. La pompa ci fa ricaricare d'acqua più rapidamente e le bombe rimangono sempre grandi.

▲ Acqua, fuoco e fiamme tra le piattaforme

Il secchiello ci fa sparare bombe d'acqua gigantesche. C'è poi il rubinetto che equivale a pistola, pompa e secchiello tutti insieme – ma solo per un tempo limitato.

Troviamo poi gli oggetti che migliorano il movimento di Hipopo cioè lo stivaletto che ci mantiene ancorati al terreno anche in mezzo ai fiumi d'acqua ed il treno che ci fa correre più veloci. Quest'ultimo è cumulativo: più treni raccogliamo e più veloce andrà il nostro eroe!

Poi ci sono le "smart bomb". Il fulmine singolo ci regala una grossa sfera d'acqua con un fulmine dentro che congela tutti i nemici per qualche secondo. Il fulmine doppio elimina tutti i nemici sullo schermo.

Ed infine gli oggetti "speciali" come la Power Pill che crea una barriera lampeggiante intorno a Hipopo, la Extra Life che vale una vita aggiuntiva e la Oil Lamp che appare solo nella stanza segreta con il pennuto di legno.

Dopo questa indigestione di oggetti e bonus, è ora di tornare alla battaglia. Appena avremo sconfitto il boss finale, Hipopo ed i suoi amici verranno prelevati dal loro amico pellicano che li riporterà a casa nel regno di Woody Lake. Ed il gioco si conclude con i titoli di coda: "*This peace is forever...*".

Liquid Kids sarà certamente apprezzato dai fan di **The New Zealand Story** e dei giochi di piattaforme in generale. Lo schema di gioco sembra ricalcare proprio quello del citato classico Taito con protagonista Tiki the Kiwi.

Siamo di fronte ad un buon videogame con grafica ben fatta, ottimo sonoro e giocabilità molto curata. Personalmente, non mi ha coinvolto tanto quanto **The New Zealand Story**, in ogni caso vale la pena provarlo…

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 58%
GRAFICA: 86%
SONORO: 75%
ORIGINALITÀ: 55%
APPETIBILITÀ: 70%
LONGEVITÀ: 62%
EMU QUALITY: 89%

GLOBALE: 73%

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Un gioco che non ha bisogno di presentazioni e di certo uno dei più celebri tra quelli emulati dal RAINE, al punto che molti videogamer si sono interessati all'emulatore appositamente per poter giocare a questo titolo. Vediamo di che si tratta...

Il wrestling non ha certo bisogno di molte spiegazioni: un gruppo di lottatori si prende a botte davanti ad un pubblico in visibilio.

Questo titolo offre due modalità di gioco ben distinte. La prima si chiama "Saturday Night Main Event" e segue le regole del Tag Team Match ovvero scontro di gruppo, molto popolare in questo sport. La seconda si chiama "Royal Rumble" e si tratta del combattimento stile Battle Royal, per la prima volta trasposto in un videogame.

▲ Un roster eccezionale!

Entrambi i tipi di competizione seguono le regole della World Wrestling Federation e offrono un'esperienza tipica del wrestling così come viene svolto negli Stati Uniti.

I wrestler utilizzano tecniche di combattimento piuttosto fedeli allo sport originale e ciascun personaggio ha caratteristiche e mosse speciali. Si usano i due pulsanti per ottenere le varie combinazioni.

Saturday Night Main Event

Si comincia scegliendo due wrestler tra dieci disponibili. Bisogna vincere dieci match per completare il gioco. Al terzo ed ottavo match il ring è chiuso in una gabbia, il che richiede un cambio di strategia per vincere. Il quinto combattimento è valido per diventare campioni mentre i match successivi servono a mantenere il titolo.

Royal Rumble

Qui scegliamo un unico wrestler che combatterà da solo contro numerosi avversari.

Per vincere bisogna scaraventare tutti gli altri fuori dal ring o bloccarli a terra per i classici tre secondi. Man mano che eliminiamo avversari, sul ring ne saliranno degli altri.

Ci accoglie un'introduzione davvero accurata, arricchita da wrestler famosissimi. Ovviamente questo attira l'occhio immediatamente. Nel demo vediamo interviste ai wrestler, combattimenti in cui ciascuno ha le sue mosse speciali, ottime musiche… niente da dire, sembra esserci tutto!

Ma una volta iniziata la partita, proviamo a controllare il nostro wrestler e capiamo subito che la giocabilità è inesistente. Le uniche cose di qualità sono la presentazione ed il fatto di avere due modalità di combattimento molto differenti. Neanche graficamente mi ha convinto. Per me Technos ha fatto solo una grossa operazione commerciale, sicuramente popolare ma a cui manca una cosa fondamentale: il gioco in sé! Non vale neanche la pena di provarlo.

Bene, finalmente un gioco con un'introduzione lunga e ricca di informazioni sui due tipi di battaglia e sui wrestler. Il demo è così ben confezionato al punto da non farti notare la povertà del sonoro e della grafica (per esempio le gambe dei lottatori sembrano andare indipendentemente dal busto). E dopo la curiosità iniziale, scopriamo che il gioco diventa presto noioso.

La cosa frustrante è che non si capiscono le mosse speciali dei personaggi. Sarebbe costato poco inserire nella presentazione qualche indicazione sull'uso dei pulsanti... proprio un'occasione mancata. Se non altro c'è qualche fattore di pregio come l'opzione per giocare in coppia con un amico oppure uno contro l'altro nel Royal Rumble. Insomma ve lo consiglio solo a patto di giocarlo con un amico e due birre ghiacciate.

La presentazione è impressionante ma tutto il resto è da dimenticare.

Animazioni scadenti, pochi sprite e sembra che il wrestler faccia tutto da solo, premendo pulsanti a casaccio senza sapere cosa stiamo facendo. A volte, durante la partita, mi veniva il dubbio che fosse solo il demo che giocava da solo!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 58%
GRAFICA: 48%
SONORO: 52%
ORIGINALITÀ: 63%
APPETIBILITÀ: 20%
LONGEVITÀ: 17%
EMU QUALITY: 95%

GLOBALE: 38%

Dr. Toppel's Adventure

©1987 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

Dr. Toppel Tankentai
Taito, 1987 (Giappone)

Dr. Toppel è un classico sparatutto verticale a uno o due giocatori, tipico di fine anni '80. Ciascun livello ha luogo in un mondo fantastico pieno zeppo di nemici, torrette e ostacoli di ogni genere. Come da tradizione, alla fine del livello c'è lo scontro col boss finale - solitamente una grossa creatura marina.

Lo scopo del gioco? Neanche sto a spiegarlo: fare punti e completare ogni livello.

▲ Il terzo mega-boss

La partita comincia con la nostra navicella a forma di insetto che vola sopra un fondale roccioso azzurro. Sciami di nemici volano in formazione verso di noi, sparandoci contro.

Premendo il pulsante di fuoco risponderemo con proiettili tondi e verdi.

A volte i nemici uccisi rilasciano oggetti che forniscono potenziamenti come velocità e nuove armi per la nostra navicella, sacchette blu, gialle e rosse che valgono punti oppure dei fantastici "globi" che funzionano sia come scudi che come cannoni aggiuntivi. Questi possono essere posizionati davanti, dietro o di lato alla nostra navicella. Se un proiettile nemico colpisce un globo, questo sarà distrutto.

Premendo il secondo pulsante di fuoco, i globi vengono lasciati liberi di posizionarsi intorno alla nostra navicella, seguendola come se fossero legati ad una corda.

Premendo il pulsante di nuovo, questi vengono bloccati nella posizione corrente. I globi sparano di lato o in diagonale, il che è comodo per colpire nemici non direttamente davanti a noi o che arrivano da varie direzioni.

Quando perdiamo una vita, il gioco riprende dall'ultimo checkpoint e purtroppo perderemo tutti i potenziamenti acquisiti fino ad allora.

Alla fine del gioco, se avremo totalizzato un buon punteggio, potremo inserire le iniziali nella tabella dei record.

▲ Sconfiggi la creatura primordiale per continuare!

Questo è uno sparatutto tipico degli anni '80. Non ha quasi niente di innovativo, tranne forse il curioso sparo multiplo.

La grafica è OK ma a volte poi i colori rendono tutto un po' confuso, diciamo niente di eclatante. Anche il sonoro è decente ma gli effetti sembrano presi da **Insector X**.

Un aspetto negativo è che, ogni volta che si perde una vita, bisogna ricominciare (senza potenziamenti) dall'ultimo checkpoint.

Dr. Toppel è un gioco nella media che risulta frustrante e dopo qualche partita vi farà venire voglia di giocare a qualcos'altro. Se siete proprio motivati ad esplorare tutti i livelli, magari ci passerete un po' di tempo, ma poi lo dimenticherete presto…

Sparate più che potete con l'ausilio dei globi. Il gioco è simpatico e mi piacciono gli effetti sonori in stile **Insector X**.

Il gioco sembra facile ma non lo è per niente… e vi farà perdere le staffe molto presto!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 41%
GRAFICA: 73%
SONORO: 68%
ORIGINALITÀ: 59%
APPETIBILITÀ: 50%
LONGEVITÀ: 42%
EMU QUALITY: 100%

GLOBALE: 60%

Chi mi conosce sa bene che non amo gli sparatutto… e purtroppo questo gioco già dalle prime impressioni non mi ha fatto cambiare idea. La presentazione ha un breve demo che non spiega niente. Ma una volta che il gioco comincia, l'amaro in bocca iniziale svanisce ed il gioco è abbastanza godibile anche grazie alla grafica carina ed agli effetti sonori un po' scarni ma adatti al gioco.

Familiarizzare con i globi da principio potrebbe risultare stimolante, ma poi l'entusiasmo iniziale svanisce inevitabilmente: non appena il fuoco nemico inizia ad aumentare, scoprirete che la vera sfida non è evitare i proiettili, ma vedere gli oggetti sullo schermo! Questo dovuto sia ai colori troppo vivaci degli sfondi del gioco e sia alla dimensione ridottissima dei proiettili. La longevità ne risente da subito.

Forse è colpa mia che non sono bravo a questo gioco o mi servono occhiali nuovi per riuscire a individuare i proiettili… Comunque dopo il decimo tentativo ho desistito, il che mi spiace un po' perché il concept in sé non è male. In ogni caso vi consiglio di provarlo, magari vi piacerà!

THE GAMES DATABASE

LIQUID KIDS

	LIQUID KIDS (TAITO)
Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» YM2610B	8 MHz (Audio)

STAFF

Capo Progetto	Kazutomo Ishida
Pianificazione	Nobuhiro Hiramatsu
Direzione	Nobuhiro Hiramatsu
	Toshiaki Matsumoto
Programmazione	Kazutomo Ishida
	Kusago Nagahara
	Koji Tsunekiyo
	Takashi Kurosawa
Design Personaggi	Nobuhiro Hiramatsu
	Hiroyo Kujirai
	Yoshihiro Iwata
	P-Cock V.A.P.
Animazioni	Toshiaki Matsumoto
Audio	Kazuko Umino
	Hisayoshi Ogura
Design Hardware	S.W.S.
Design Gioco	Kazuo Nakagawa
	Santaclaus
Ringraziamenti	Kumagaya Labo

INFO

TOP SECRET

PASSAGGI E STANZE SEGRETE

I passaggi segreti hanno l'aspetto di piantine con sopra una porta rossa. Appaiono dal nulla sparando bolle d'acqua in punti ben precisi. Le piantine vanno colpite per cinque volte per attivare il passaggio.

Round 1.2 - in cima al primo pilastro di legno dopo il ponte che cade. Il warp conduce ad un round con piranha e mulini d'acqua, che esce al Round 1.3 subito prima del boss.

Round 1.3 - in cima ad uno dei due pilastri di legno subito prima del mulino. Il warp conduce ad un round con grossi ragni, che esce al Round 2.1.b dove vi aspetta lo scontro col treno.

Round 2.1.a - verso la fine del livello, arrivare alla fontana dentro l'acqua, voltarsi indietro e lanciare le bolle. Il warp conduce ad un round pieno di segreti e bonus, che esce a fine Round 2.2 prima del boss.

Round 2.2 - subito prima delle due tazzone, nella prima piattaforma in basso a destra. Il warp conduce ad un round con un disegno di Tiki da The New Zealand Story, che esce a fine Round prima del boss.

Round 3.1.a - sulla piattaforma a sinistra del mostro a forma di sveglia. Il warp conduce ad un round con molti bonus e segreti. L'uscita porta alla fine del Round 3.2, subito prima del boss.

Round 3.2 - subito prima della stanza del boss, nella piattaforma tutto a destra. Il warp conduce ad un round con piranha ed una barca ad acqua. L'uscita vi riporta nel punto da cui siete entrati (prima del boss).

Round 4.1.b - poco prima dell'uscita del livello, nella piattaforma tra i cobra (in alto) e le conchiglie (in basso). Il warp conduce in una stanza piena di piantine e bonus, che esce a fine Round 4.2 prima del boss.

Round 4.2 - la piattaforma in cima a destra appena superate le tre punte cadenti dal soffitto. Il warp conduce in una stanza a tema egizio con un soffitto che cade. Si esce al Round 5.1.a (evitando il 4º boss).

Round 5.1.a - il ceppo curvo a destra dello schermo, vicino alle piattaforme con tre boccioli. Il warp conduce in una stanza con dei girasoli, che esce a fine Round 5.2 prima del boss.

DARIUS II

	DARIUS II (TAITO)	DARIUS II - DUAL SCREEN / SAGAIA - DUAL SCREEN (TAITO)
Anno	1989	1989
Classificazione	Produzione standard	Produzione standard
Genere	Sparatutto	Sparatutto
Classe pinout	Non-standard	Non-standard
Informazioni schermo		
» Tipo	Raster	Raster
» Orientamento	Orizzontale	Orizzontale
» Risoluzione	864x224 pixel a 60 Hz (3 monitor)	640x232 pixel a 60 Hz (2 monitor)
» Colori utilizzati	8192	8192
Informazioni input		
» Numero di giocatori	2	2
» Giocatori simultanei	2	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2	2
» Numero di gettoniere	2	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset		
» M68000	8 MHz + 8 MHz (CPU)	16 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)	4 MHz (CPU)
» Y2610B	8 MHz (Audio)	8 MHz (Audio)

INFO

STAFF

Direzione e Produzione
Hidehiro Fujiwara
Game Design
Hidehiro Fujiwara, Takatsuna Senba
Programmazione
Akira Ohtsuki, Tatsuo Nakamura, Masashi Tsuzura, Shinji Soyano
Direzione Artistica
Masami Kikuchi, Takatsuna Senba, Hisakazu Kato
Design Cabinato
Yoshinori Aiura
Design Hardware
Toshiyuki Sanada
Audio
Hisayoshi Ogura (Zuntata), Yasuhisa Watanabe, Norihiro Furukawa, Naoto Yagishita

WWF WRESTLEFEST

	WWF WRESTLEFEST (TECHNOS)
Anno	1991
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sport
Classe pinout	JAMMA+
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
Informazioni input	
» Numero di giocatori	4
» Giocatori simultanei	4
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	3,58 MHz (CPU)
» YM2151	3,58 MHz (Audio)
» OKI MSM6295	1 MHz (Audio)

DR. TOPPEL'S ADVENTURE

	DR. TOPPEL'S ADVENTURE (TAITO)
Anno	1987
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	Taito Classic
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x256 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	512
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	6 MHz + 6 MHz (CPU)
» Intel 8742	6 MHz (CPU Controller)
» YM2203	3 MHz (Audio)